SC9000

Console domotique/sécurité

MODE D'EMPLOI

MARMITEK®

Introduction

Merci beaucoup d'avoir choisi ce système de sécurité Marmitek. Les systèmes de sécurité Marmitek sont fabriqués avec soin et sont de première qualité. Veuillez lire attentivement ce mode d'emploi et en suivre consciencieusement les indications.

Dans ce mode d'emploi, vous trouverez un certain nombre de paragraphes marqués du signe « ☺ ». Dans ces paragraphes, les informations des diverses fonctions sont approfondies. Vous pouvez les laisser de côté si vous le désirez.

Consignes de sécurité

- Afin d'éviter les courts-circuits, utiliser ce produit uniquement à l'intérieur et dans des endroits secs. Ne pas exposer les composants à la pluie ni à l'humidité. Ne pas utiliser à côté de ou à proximité d'une baignoire ou d'une piscine etc.
- Brancher l'adaptateur secteur sur le réseau électrique seulement après avoir vérifié que la tension d'alimentation correspond à la valeur indiquée sur les plaques d'identification. Ne jamais brancher un adaptateur secteur ou un cordon d'alimentation lorsque celui-ci est endommagé. Dans ce cas, veuillez contacter votre fournisseur.
- Piles : tenir les piles hors de portée des enfants. Traiter les piles usagées comme des petits déchets chimiques. Ne jamais utiliser simultanément des vieilles piles et des piles neuves, ou des piles de types différents. Enlever les piles lorsque le système sera mis longtemps hors de service. Respecter la polarité en insérant les piles (+/-) : une insertion incorrecte peut engendrer un danger d'explosion.
- Ne pas exposer les composants de votre système à des températures extrêmement élevées ou à de fortes sources lumineuses.
- Ne jamais ouvrir le produit : l'appareillage contient des pièces sous haute tension, danger de mort! Faire effectuer une réparation ou un service uniquement par des personnes qualifiées.
- Toute utilisation impropre, toute modification ou réparation effectuée vous-même annule la garantie. Marmitek n'accepte aucune responsabilité dans le cas d'une utilisation impropre du produit ou d'une utilisation autre que celle pour laquelle le produit est destiné. Marmitek n'accepte aucune responsabilité pour dommage conséquent, autre que la responsabilité civile du fait des produits.

1. Votre système de sécurité Marmitek

Le contenu de votre ensemble :
Dans votre emballage, vous trouverez les composants suivants :

Console SC9000
Adaptateur secteur
Jeu daccessoires : piles, fil tÈlÈphonique, fiche de tÈlÈphone

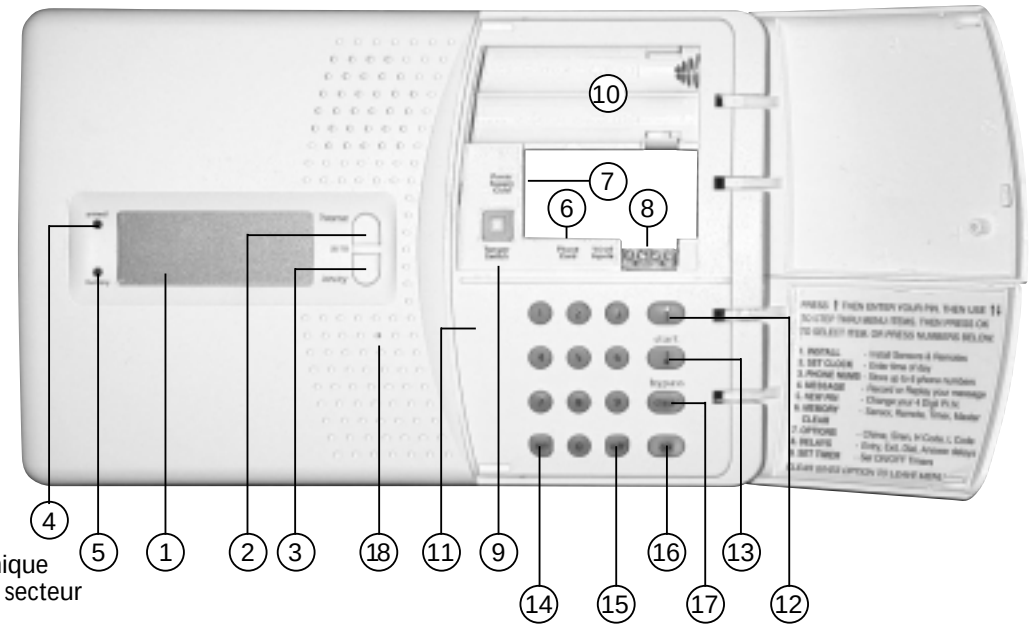
Système SC9000 de Marmitek

1.1 Propriétés importantes

- En cas de danger, vous êtes prévenu par téléphone, où que vous soyez. La fonction de numérotation automatique intégrée peut appeler 6 numéros de téléphones différents.
- Le correspondant ainsi appelé reçoit des messages parlés par téléphone pour une alarme pour effraction ou une alarme pour incendie.
- Surveillance intelligente des détecteurs : les fonctions et l'état des piles sont surveillés par la console.
- La commande des menus dans votre propre langue permet une installation et une utilisation très facile.
- En cas d'alarme, vous pouvez écouter par téléphone ce qui se passe chez vous.

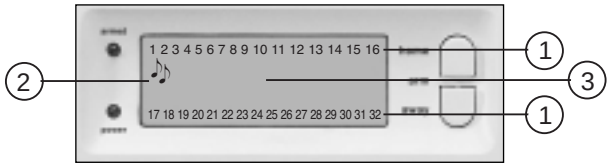
- Jusqu'à 30 détecteurs sans fil peuvent être connectés à la console.
- Jusqu'à 16 télécommandes sans fil peuvent être utilisées.
- 2 entrées pour des détecteurs câblés.
- Possibilité d'une alarme silencieuse (sans sirène).
- En appelant le système, vous pouvez commander votre système à distance et en demander l'état.
- Protection préventive : votre éclairage est commuté de façon intelligente, pour faire croire que vous êtes toujours présent. (avec modules X10 en option)

2. La console



(1) Ecran
(2) Touche ARM HOME
Fonction d'alarme quand vous êtes présent. Tous les détecteurs porte/fenêtre sont activés, les détecteurs volumétriques cependant restent éteints.
(3) Touche ARM AWAY
Alarme complète. Tous les détecteurs sont activés.
(4) Indicateur ARMED
Est allumé lorsque l'alarme est activée.
(5) Indicateur BATTERY
Est allumé lorsque les piles de secours sont épuisées ou qu'elles ne sont pas insérées.
(6) Branchement pour fil téléphonique
(7) Branchement pour adaptateur secteur
(8) Entrées câblées
(9) Contact anti-sabotage
(10) Emplacement des piles de secours
(11) Clavier
(12) Menu start ↑ appeler le menu ou monter d'un pas dans le menu
(13) Menu start ↓ appeler le menu ou descendre d'un pas dans le menu
(14) ON activer un module Marmitek X-10 (voir 7.7)
(15) OFF désactiver un module Marmitek X-10 (voir 7.7)
(16) OK confirmer un réglage
(17) Clear/bypass effacer un réglage, passer vers un niveau plus élevé dans le menu, fonction bypass pour désactiver un détecteur.
(18) Position du microphone intégré

Ecran :



1. **Numéros de zone**
Chaque détecteur représente ce qu'on appelle une zone dans le système.
Il y a 30 zones pour des détecteurs sans fil (numéros 1 - 30 sur l'écran) et 2 zones pour des détecteurs câblés (numéros 31 et 32 sur l'écran).

Numéro de zone allumé : porte ou fenêtre ouverte
Numéro de zone clignotant lentement : il y a un problème concernant le détecteur (6.5)
Numéro de zone clignotant rapidement : Ce détecteur est désactivé à l'aide de la fonction bypass (6.5)

2. **Gong**
Gong activé lorsque le système a été désactivé. Lorsque cette fonction est activée, vous entendez un ding dong agréable quand une personne entre dans la maison (9.2).

3. **Emplacement des textes du menu et l'horloge.**

2.1 Installation de la console

2.1.1 Branchement du fil téléphonique.

Ouvrez le couvercle supérieur de votre console. Branchez le fil téléphonique sur l'entrée de connexion prévue à cet effet (6). Vous pouvez fixer le petit fil à l'arrière de la console, en le tirant derrière les crochets.

Avec une installation de téléphone analogique
Cliquez l'autre bout du fil téléphonique dans la fiche téléphonique mâle fournie et branchez-la sur votre prise de téléphone.

☺ *Avec une installation RNIS*
La console ne peut pas être branchée directement sur une ligne RNIS (Numéris) ! Lorsque vous utilisez un réseau RNIS, vous devez branchez votre console d'alarme sur une sortie analogique de votre console RNIS. Le câble téléphonique fourni rentre directement, sans utilisation de la fiche téléphonique mâle, dans l'entrée analogique de votre console RNIS. S'il n'y a pas d'entrées analogiques, il faut utiliser un transformateur (contacter votre revendeur en matériel téléphonique). Normalement, il faut appuyer sur la touche «0» pour avoir une ligne extérieure. Ce chiffre «0» doit être compris dans la programmation des numéros de téléphone (voir 5.2). Vous devez d'ailleurs tenir compte du fait que, pendant une panne électrique, la console RNIS ne permet plus à la console d'alarme de composer les numéros de téléphone pour envoyer le message préprogrammé. Vous n'avez cette garantie qu'avec une ligne de téléphone analogique.

2.1.2 Branchement de l'adaptateur secteur

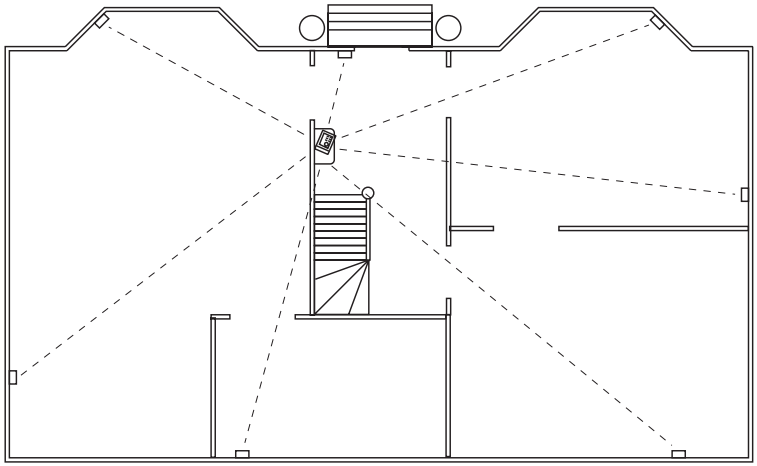
Branchez l'adaptateur secteur sur l'entrée de connexion destinée à cet effet (7). Entrez l'adaptateur secteur dans une prise 230V. Vous pouvez fixer le petit fil à l'arrière de la console, en le tirant derrière les crochets. Dès que vous branchez le cordon d'alimentation et que le couvercle supérieur de votre console est ouvert, le mot « TAMPER » apparaît sur l'écran. Après avoir fermé le couvercle, vous entrez votre code d'accès PIN (réglage usine 0000, voir 8.3), pour faire disparaître le mot TAMPER. Sur l'écran, le texte « Disarmed » apparaît et vous entendez un double son pour confirmation.

☺ *Utilisez uniquement l'adaptateur secteur fourni*

2.1.3 Mise en place des piles de secours
Insérez 4 piles AA à l'emplacement destiné à cet effet (10). Respectez la polarité (+/-). Utilisez de préférence des piles alcalines (pas de piles rechargeables). Après avoir inséré les piles et fermé le couvercle, entrez en utilisant le clavier votre code d'accès PIN (réglage usine 0000, voir 8.3), pour faire disparaître le mot TAMPER. Sur l'écran, le texte « Disarmed » apparaît et vous entendez un double son pour confirmation.

2.2 Montage de la console

Choisissez un endroit convenable pour la console, en tenant compte de la présence d'une prise murale (230V) et d'une prise de téléphone. Pour une portée optimale, il est recommandé de placer la console si possible au milieu de l'objet à protéger. De cette façon, la distance entre la console et les détecteurs est minimale et vous utilisez donc la portée de manière optimale.



Vous devez assurer que :
1. La console n'est pas placée trop près de grands objets en métal (des radiateurs, une cuisinière, etc.).
2. vous pouvez l'atteindre facilement
3. la console ne se trouve pas trop près d'autres équipements électroniques, comme un central téléphonique, un ordinateur ou une télévision.

Vous pouvez placer la console sur n'importe quelle surface plate (table, étagère, etc.) ou la fixer au mur.

Montage mural
La console peut être accrochée à l'aide de deux vis. A l'arrière de la console se trouvent à cet effet deux fentes (distance centre-centre 96 mm). Des vis appropriées sont fournies.

Placement sur une surface plate
Lorsque vous choisissez de ne pas accrocher la console, vous pouvez poser les boutons en caoutchouc (fournis dans l'emballage) aux endroits prévus à cet effet sur le dessous de votre console. Les boutons en caoutchouc assurent la console de ne pas glisser pendant son utilisation.

2.3 Les menus

Après avoir branché la console, le texte « HOME CONTROLE » apparaît sur l'écran. La ligne inférieure indique alors l'heure (pour le réglage de l'heure, voir 5.1).

☺ *Lorsque vous voyez le mot TAMPER au lieu du texte HOME CONTROL, vous devez fermer le couvercle supérieur de votre console. Après avoir fermé le couvercle, vous devez entrer votre code PIN (réglage usine 0000, voir 8.3), pour faire disparaître le mot TAMPER. Sur l'écran apparaît alors le texte « DISARMED » et vous entendez un double son pour confirmation. Ensuite, le texte HOME CONTROLE apparaît.*

2.3.1 Choix de la langue

La langue par défaut des articles de menu est l'anglais. Vous pouvez la modifier en français en procédant de la façon suivante :

Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors le texte « ENTER PIN ».

Entrez le code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Un * apparaît sur l'écran après chaque chiffre introduit. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le premier article de menu apparaît sur l'écran.

Parcourez le menu au moyen des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7 : OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez également aller directement à cet article de menu, en appuyant sur le 7 sur le clavier.

Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu « Languages ». Appuyer sur OK pour sélectionner ce sous-menu.

Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à la langue de votre choix. Appuyez sur OK pour sélectionner la langue désirée.

Appuyez sur clear et ensuite sur 1 (=yes) afin de quitter le menu.

☺ *Attention : Dans la suite de ce mode d'emploi, il est référé aux articles de menu en français.*

2.3.2 Le menu

Les articles de menu :

1. INSTALL	Initialiser et effacer les détecteurs et les télécommandes.	
2. PROG HORL.	Réglage de l'horloge (5.1)	
3. NUM. TEL.	Programmation des numéros de téléphone (5.2)	
Sous-menu :	TEL 1	
	TEL 2	
	TEL 3	
	TEL 4	
	TEL 5	
	TEL 6	
4. MESSAGE	Enregistrement et lecture de votre message personnel (5.3).	
Sous-menu :	1. RECORD	enregistrement de votre message personnel.
	2. REPLAY	écouter votre message personnel.
5. NOUV. CODE	modifier le code PIN (8.3)	
6. EFFACEMENT MEMOIRE	effacer détecteurs, télécommandes, minuteries ou tous les réglages (8.2)	
Sous-menu :	EFFACEMENT DETECTEURS	effacer un détecteur initialisé
	EFFACEMENT TELECOMMANDE	effacer une télécommande initialisée
	EFFACEMENT TIMER	effacer tous les réglages de minuterie en une seule fois.
	EFFACEMENT TOTAL	vider la mémoire
7. OPTIONS		
Sous-menu :	BIP - BIP ON / BIP OFF	Marche/arrêt du gong lorsque le système a été désactivée (9.2). Lorsque le gong est en mode activé, vous voyez le symbole _ sur l'écran.
	SIRENE - SIRENE ON/OFF	Désactiver la sirène pour l'alarme silencieuse (9.1).
	HOUSECODE	modifier le Code maison pour les fonctions domotiques (10.6).
	UNITCODE	modifier le Code unité pour les fonctions domotiques (10.6).
	TYPE REPONSE	REPONSE ON/ REP. OFF/MESS VOCAL (11.2)
	MODE DETECT.	pour utiliser les détecteurs comme détecteurs de secours. Voir (9.5)
	LANGUE	ENGLISH / FRANÇAIS/ DEUTSCH/ NEDERLANDS/ ITALIANO/ ESPANOL/ PORTUGUES/ SVENSKA/ ROMANA/ TURKÇE.

8. TEMPO

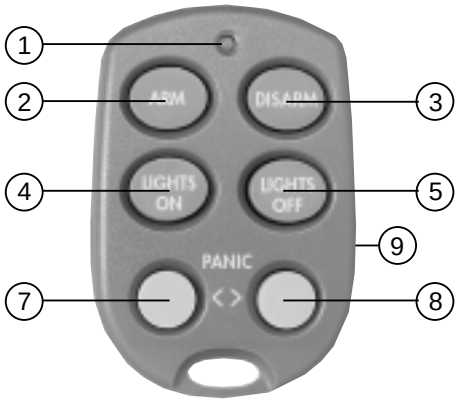
Sous-menu :	TEMPO ENTREE	Le délai que vous avez pour désactiver le système après être entré dans votre maison. (8.1)
	TEMPO SORTIE	Temporisation avant que le système soit activé en sortant de la maison. (8.1)
	TEMPO NUM.	Temporisation avant que le système appelle un numéro de téléphone préprogrammé en cas d'alarme (8.1)

9. PROG TIMER

Sous-menu :	NOUV. TIMER	effectuer un nouveau réglage de minuterie (7.8)

3. INSTALLATION DES TELECOMMANDES

3.1 Télécommande porte-clés KR21 (optionnelle)



1. CONTROLE INDICATOR
   Est allumé lorsque, en appuyant sur les touches, la télécommande émet des signaux radio. Lorsque le voyant de l'indicateur luit faiblement, il faut changer les piles.
2. ARM
   Active le système d'alarme avec la fonction ARM AWAY (tous les détecteurs sont activés).
3. DISARM
   Désactive le système de sécurité.
4. LIGHTS ON Votre module d'éclairage est activé (7.5).
5. LIGHTS OFF Votre module d'éclairage est DESACTIVE (7.5)

7+8. PANIC
   En appuyant simultanément sur les touches (rouges) 7 et 8, l'alarme panique est directement activée (6.2).

9. COMPARTIMENT A PILES
   Le compartiment à piles se trouve à l'intérieur de la télécommande.

3.1.1 Mise en service de la télécommande porte-clés

1. PILES
   La télécommande KR21 est fournie avec des piles chargées.
2. ACTIVER LA TELECOMMANDE KR21
   Appuyez pendant 4 secondes sur la touche ARM de la télécommande. Lâchez la touche. La télécommande s'est à présent choisie un code unique qui peut être initialisé pour que la console le reconnaisse.

☺ *En appuyant sur la touche ARM, l'indicateur DEL doit clignoter rapidement plusieurs fois. Si l'indicateur DEL ne fait que S'ALLUMER, vous devez de nouveau activer la télécommande KR21.*

3.1.2 Initialiser la télécommande porte-clés

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK. L'écran indique « INSTALL ZONE ».
5. Appuyez sur la touche ARM de votre télécommande porte-clés. La console émet un bip de confirmation. Le texte « TCDE 1 PROG » apparaît sur l'écran.

☺ *Lorsque vous avez installé plus d'une télécommande, l'écran indique respectivement TCDE 2 PROG, TCDE 3 PROG,… TCDE 16 PROG. Vous pouvez initialiser jusqu'à 16 télécommandes.*

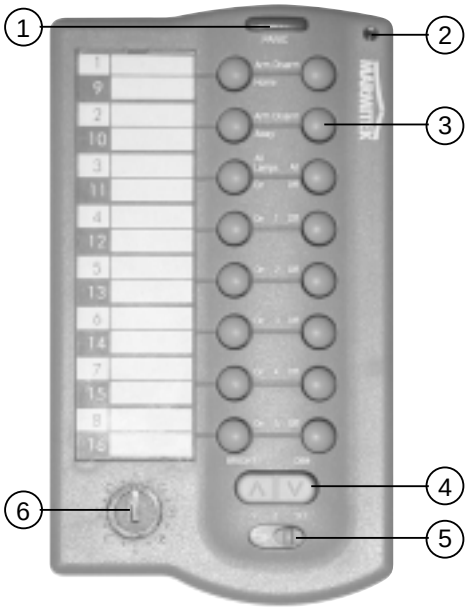
6. Répétez l'étape 5 pour chaque télécommande que vous voulez initialiser.
7. Appuyez sur la touche CLEAR afin de retourner au menu principal. Appuyez de nouveau sur CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

☺ *Si vous le désirez, vous pouvez supprimer des télécommandes initialisées de la mémoire, par exemple si vous avez égaré votre télécommande. La méthode est décrite au chapitre 8.2.*

☺ *Pour changer les piles voir le chapitre 12.*

3.2 Télécommande de confort SH624 (optionnelle)

1. PANIC
   Cette touche rouge active directement la mise en marche de la fonction « alarme panique ».
2. CONTROLE INDICATOR
   Est allumé lorsque, en appuyant sur les touches, la télécommande émet des signaux radio. Lorsque le voyant de l'indicateur luit faiblement, il faut changer les piles.
3. TOUCHES DE COMMANDE
   Pour commander le système de sécurité et pour des fonctions domotiques (voir 7.6).
4. TOUCHE VARIATEUR DE LUMIERE (voir 7.6)
5. SELECTEUR DE MODE
   Mettez le sélecteur en position SEC pour l'utilisation des fonctions de sécurité. Pour les positions 1 et 2, voir le chapitre 7.6.
   SELECTEUR EN POSITION SEC :
   ARM HOME : le système de sécurité se trouve en position d'alarme partielle. Dans ce mode, tous les détecteurs porte/fenêtre sont activés alors que les détecteurs volumétriques sont désactivés.
   ARM AWAY : le système de sécurité est complètement activé. Tous les détecteurs se trouvent en fonction d'alerte.
   DISARM : Désactive le système de sécurité.
6. SELECTEUR CODE MAISON :
   Pour le moment, ce sélecteur doit rester en position A (voir 10.6 pour plus d'informations).



3.2.1 Mise en service de la télécommande de confort

1. INSERTION DES PILES
   IMPORTANT : En insérant les piles, vérifiez que le sélecteur n'est pas en position 2 ! Ouvrez le compartiment à piles à l'arrière de la télécommande et insérez les piles (4 piles du type AAA, alcalines). Respectez la polarité (+/-). Fermez le couvercle.
2. ACTIVER LA TELECOMMANDE SH624
   Appuyez sur la touche « PANIC ».

3.2.2 Initialiser la télécommande de confort

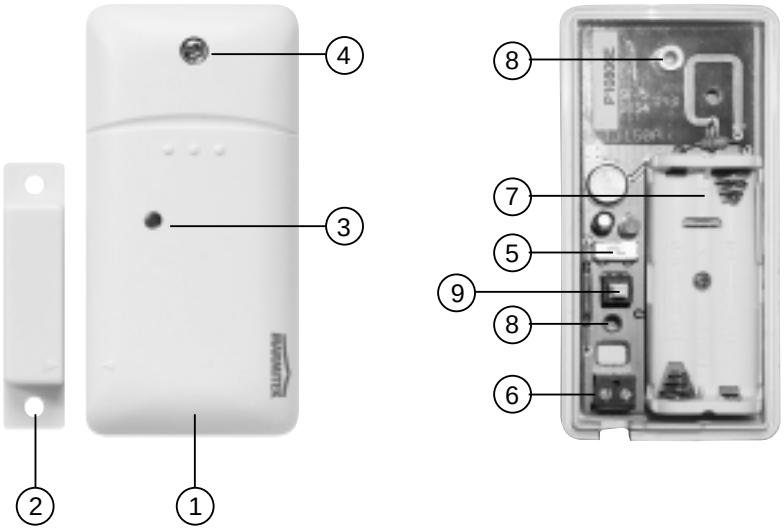
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. La mention « ENTRER CODE » apparaît alors sur l'écran.
2. Entrez le code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK. La mention « INSTALL ZONE » apparaît sur l'écran.
5. Mettez le sélecteur en position SEC. Appuyez sur la touche ARM HOME de votre télécommande de confort. La console émet un bip de confirmation. Le texte « TCDE 2 PROG » apparaît sur l'écran.
   a. Lorsque vous avez installé plus de 2 télécommandes, l'écran indique respectivement TCDE 3 PROG, TCDE 4 PROG,…TCDE 16 PROG. Vous pouvez initialiser jusqu'à 16 télécommandes
6. Répétez l'étape 5 pour chaque télécommande que vous voulez initialiser.
7. Appuyez sur la touche CLEAR afin de retourner au menu principal. Appuyez de nouveau sur CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

☺ *Pour changer les piles voir le chapitre 12*

4. Installation des détecteurs

4.1 Détecteur porte/fenêtre DS90 (optionnel)

1. Partie émettrice
2. Contact magnétique
3. Indicateur de contrôle – s'allume lorsqu'un signal radio est émis
4. Vis pour ouvrir le détecteur
5. Sélecteur pour temporisation d'entrée.
6. Branchement pour un contact câblé supplémentaire (9.4)
7. Compartiment à piles
8. Logements de vis pour le montage du détecteur
9. Contact anti-sabotage

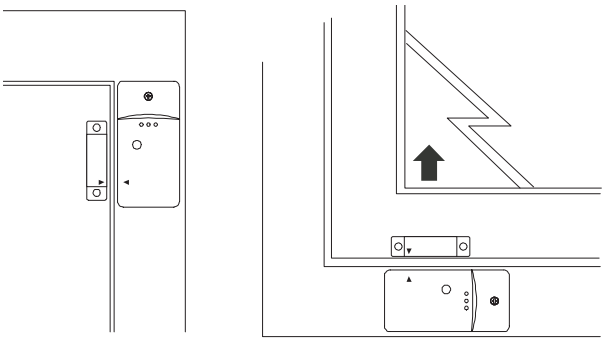


4.1.1 Montage du détecteur porte/fenêtre DS90

1. Ouvrez le boîtier en desserrant la vis (4). Montez la partie émettrice sur la pièce fixe (chambranle) de votre porte ou fenêtre. Ne pas encore fermer le boîtier.
2. Monter le contact magnétique sur la pièce mobile de votre porte ou fenêtre. Assurez- vous que, lorsque la porte ou la fenêtre est fermée, les flèches placées sur la partie émettrice (qui se trouve sur le couvercle !) et le contact magnétique, s'opposent. Dans cette situation, l'espace entre la partie émettrice et le contact magnétique doit être le plus petit possible (4 mm max.)

☺ *En cas d'un chambranle encastré, vous pouvez également poser la partie émettrice et le contact magnétique sous un angle de 90°.*

☺ *Après avoir déterminé définitivement l'endroit de fixation du détecteur, nous vous conseillons de fixer également le contact magnétique avec des vis (fournies).*



☺ *Chambranles en aluminium ou en matière plastique*
Positionnez le détecteur aussi haut que possible : cela permet une portée maximale. Marquez ensuite la position de l'émetteur et du contact magnétique. Ne pas poser le sélecteur magnétique directement sur une surface métallique. En cas de chambranles en métal, ou de chambranles en matière plastique renforcés avec du métal, il est recommandé d'insérer un morceau de bois ou de plastique d'une épaisseur d'au moins 5 mm entre le sélecteur magnétique et le chambranle. Sur des chambranles en métal, l'espace entre le détecteur et l'aimant ne doit pas dépasser 3 mm lorsque la porte ou la fenêtre sont en position fermée.

☺ *Fenêtres coulissantes*
En cas de fenêtres coulissantes, le détecteur et l'aimant NE DOIVENT PAS glisser horizontalement. Vous devez poser le détecteur et l'aimant de telle façon que, lorsque la fenêtre est fermée, l'aimant et le détecteur s'approchent verticalement.

4.1.2 Mise en service du détecteur porte/fenêtre
1. Si vous n'avez pas encore ouvert le boîtier, faites-le maintenant en desserrant la vis (4).
2. Insérez les piles (2 piles AAA, alcalines) dans le compartiment à piles. Respectez la polarité.
3. Mettez le sélecteur de temporisation d'entrée (5) en position MIN si vous avez monté le détecteur sur une fenêtre et en position MAX si le détecteur a été monté sur une porte d'entrée. Quand le sélecteur est positionné sur MAX, vous avez le temps d'entrer dans la maison et de désactiver le système sans que l'alarme se déclenche (le réglage standard est 30 secondes. Vous pouvez modifier ce temps, voir 8.1). Si vous désirez que l'alarme réagisse tout de suite (ex. porte de jardin), il faut laisser le sélecteur en position MIN.
4. Appuyez pendant 4 secondes sur le contact anti-sabotage de l'émetteur. Lâchez la touche. Le détecteur porte/fenêtre s'est à présent choisi un code unique, que vous pouvez initialiser pour que votre console le reconnaisse.

4.1.3 Initialiser un détecteur porte/fenêtre
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. La mention « ENTRER CODE » apparaît alors sur l'écran.
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK.
5. Ouvrez votre porte ou votre fenêtre. La console émet un bip de confirmation. Le texte « ZONE 1 PROG » apparaît sur l'écran.

☺ *Une position mémoire pour un détecteur s'appelle une zone. Lorsque vous installez plus d'un détecteur, l'écran indique respectivement ZONE 2 PROG, ZONE 3 PROG, … ZONE 30 PROG.*

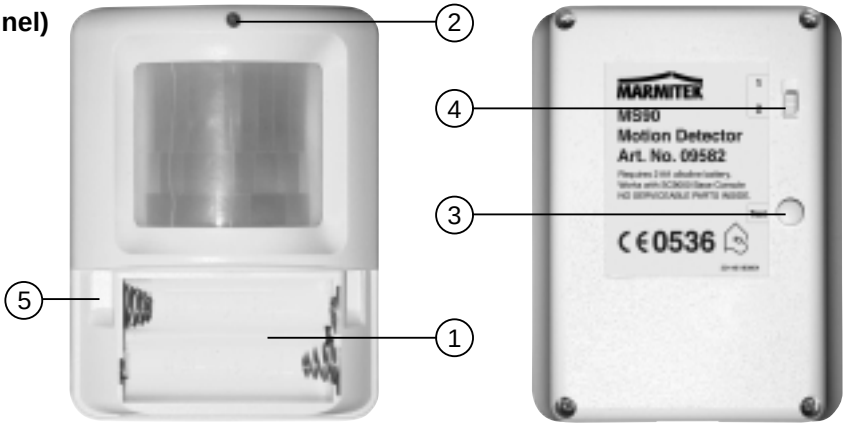
☺ *Vous pouvez aussi choisir directement la zone où vous voulez installer le détecteur. Par exemple, si vous voulez installer le détecteur en zone 3, vous appuyez sur le 3 sur le clavier avant d'exécuter l'étape 5.*

☺ *A la fin de ce mode d'emploi, vous trouverez un tableau pour indiquer dans quelles zones vous avez initialisé un détecteur. Nous vous conseillons de noter ici dans quelle zone chaque détecteur a été initialisé.*

6. Répétez l'étape 5 pour chaque détecteur porte/fenêtre que vous voulez initialiser.
7. Appuyez sur la touche CLEAR afin de retourner au menu principal. Appuyez de nouveau sur CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

☺ *Pour changer les piles voir le chapitre 12*

4.2 Détecteur volumétrique MS90 (optionnel)



1. Compartiment à piles
2. Indicateur de contrôle – s'allume lorsqu'un signal est émis.
3. Touche TEST
4. Commutateur sensibilité 1 / 2 – En position 1, le détecteur réagit tout de suite à un mouvement ; en position 2, le détecteur est moins sensible et ne réagit qu'après avoir détecté deux mouvements.
5. Contact anti-sabotage

4.2.1 Montage du détecteur volumétrique MS90

Le détecteur volumétrique détecte des changements de température. Il ne faut donc pas installer le détecteur trop près d'un chauffage ou d'un système de climatisation. Le détecteur volumétrique a une portée de 12 mètres avec un angle de 90°. On peut dire que la lentille spéciale fait en sorte que le détecteur « regarde » vers le bas. Installez le MS90 toujours à une hauteur de 180 cm environ depuis le sol et positionnez-le de sorte que le détecteur couvre bien l'endroit à surveiller. Le collier de fixation fourni peut être monté aussi bien dans un angle (90°) que plat contre le mur.

4.2.2 Mise en service du détecteur volumétrique

1. Ouvrez le compartiment à piles et insérez les piles. (2 piles AA, alcalines)
2. Appuyez pendant 4 secondes sur la touche TEST (3). Le DEL clignote une fois. Lâchez la touche. Le DEL clignote deux fois. Le détecteur volumétrique s'est à présent choisi un code unique, que vous pouvez initialiser pour que votre console le reconnaisse.
3. Posez le détecteur volumétrique à l'envers pour qu'il ne puisse pas détecter de mouvements pendant la procédure d'initialisation.

Mode test : tester l'emplacement de votre détecteur volumétrique

1. Mettez le commutateur en position 1
2. Appuyez sur la touche TEST (3) jusqu'à ce que l'indicateur (2) clignote deux fois.
3. Attendez 20 secondes.
4. Passez devant le détecteur. L'indicateur (2) signale chaque mouvement détecté. De cette façon, vous pouvez vérifier si le détecteur a été monté au bon endroit.
5. Appuyez de nouveau sur la touche TEST pour retourner au fonctionnement normal.

☺ *Après 2 minutes, le détecteur volumétrique retourne automatiquement au fonctionnement normal.*

4.2.3 Initialiser un détecteur volumétrique

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. La mention « ENTRER CODE » apparaît alors sur l'écran.
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK. « INSTALL ZONE » apparaît sur l'écran.
5. Appuyez sur la touche TEST du détecteur volumétrique, ou tournez-le pour que le détecteur détecte un mouvement. La console émet un bip de confirmation. Le texte « ZONE.. PROG » apparaît sur l'écran.

☺ *Une position mémoire pour un détecteur s'appelle une zone. Lorsque vous installez plus d'un détecteur, l'écran indique respectivement ZONE 2 PROG, ZONE 3 PROG, … ZONE 30 PROG.*

☺ *Vous pouvez aussi choisir directement la zone où vous voulez installer le détecteur. Par exemple, si vous voulez installer le détecteur en zone 3, vous appuyez sur le 3 sur le clavier avant d'exécuter l'étape 5.*

☺ *A la fin de ce mode d'emploi, vous trouverez un tableau pour indiquer dans quelles zones vous avez initialisé un détecteur. Nous vous conseillons de noter ici dans quelle zone chaque détecteur a été initialisé.*

6. Répétez l'étape 5 pour chaque détecteur volumétrique que vous voulez initialiser.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

☺ *Pour changer les piles voir le chapitre 12*

4.3 Détecteur de fumée SD90 (optionnel)

Le détecteur de fumée SD90 Marmitek vous assure de vous prévenir à temps en cas d'incendie.
Lorsque vous êtes chez vous, la sirène incorporée fait en sorte de vous alerter.
En combinaison avec votre système de sécurité, la sirène interne, la fonction de numérotation automatique et la commande de l'éclairage sont activées.
De cette façon, vous êtes averti de façon optimale et votre voie de secours est illuminée.
Lorsque vous n'êtes pas chez vous, vous êtes averti à temps par votre GSM.

☺ *Le message téléphonique parlé indique qu'il s'agit d'un détecteur de secours et non pas d'une détection d'effraction. Cela se fait en ajoutant une mention parlée supplémentaire à votre message personnel. Vous trouvez ce message standard (en 4 langues ; Anglais, Allemand, Français, Néerlandais) préprogrammé dans votre système.*

4.3.1 Initialisation du détecteur de fumée SD90

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK.
5. Insérez la pile dans le détecteur de fumée (voir le mode d'emploi du détecteur de fumée pour plus d'informations). La console émet un bip de confirmation. Le texte « TCDE 3 PROG » apparaît sur l'écran.

☺ *Le détecteur de fumée SD90 fonctionne comme une télécommande (fonction panique). C'est pourquoi le système appellera en cas d'incendie même si vous ne l'avez pas activé. Si vous avez déjà installé une ou plusieurs télécommandes ou des détecteurs de fumée, l'écran indique respectivement TCDE 4 PROG, TCDE 5 PROG, … TCDE 16 PROG. Vous pouvez initialiser une combinaison de 16 télécommandes et détecteurs de fumée au maximum.*

6. Répétez l'étape 5 pour chaque détecteur de fumée que vous voulez initialiser.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour retourner au menu principal. Appuyez de nouveau sur CLEAR pour quitter le menu.

☺ *Si vous le désirez, vous pouvez supprimer des détecteurs de fumée de la mémoire. La méthode est décrite au chapitre 8.2.*

☺ *Vous trouverez toutes les informations concernant le montage du détecteur de fumée dans le mode d'emploi de votre détecteur de fumée.*

5. Programmer la console (SC9000)

5.1 Réglage de l'horloge

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 2 : PROG HORL.. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur 2 sur le clavier.
5. Réglez l'heure (mode d'affichage 24 heures) à l'aide du clavier de la console, suivi par OK. L'écran indique « INSTALL ».
6. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

☺ *Lorsque vous appuyez sur CLEAR pendant le réglage de l'heure, l'heure introduite s'efface.*

5.2 Programmation des numéros de téléphone

lLa console Marmitek SC9000 dispose d'une fonction de numérotation automatique. En cas d'alarme, 6 numéros de téléphone peuvent être appelés. Les correspondants ainsi appelés entendent votre message personnel préenregistré (5.3). La personne appelée doit confirmer l'appel en appuyant sur la touche 0 de son téléphone. A cet instant, la suite de la numérotation est interrompue.

Les numéros d'urgences (ex. police) ne sont pas permis sauf autorisation.

Déterminez l'ordre de mémorisation des numéros. Lorsque vous avez branché la console sur un central téléphonique (RNIS), il est possible qu'un 0 doive être programmé devant chaque numéro pour obtenir une ligne extérieure.

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 3 : NUM. TEL. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «3" sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ vers la position mémoire dont vous voulez programmer le numéro de téléphone (TEL. 1, TEL. 2, …, TEL. 6).
6. Appuyez sur OK lorsque vous êtes arrivé à la position mémoire. Si, en position TEL 1, vous avez appuyé sur OK, le texte PROG. 1 apparaît sur l'écran.
7. Programmez ensuite le numéro de téléphone. Pour une pause de tonalité, appuyez sur la touche OFF (utilisez une pause de tonalité entre le 0 supplémentaire et le numéro de téléphone lorsque votre console se trouve branché sur un central téléphonique résidentiel (RNIS). Une petite lettre « p » apparaît sur l'écran.
8. Appuyez sur OK. A présent, vous allez automatiquement à la position mémoire suivante.
9. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

☺ *Lorsque vous appuyez sur CLEAR pendant la programmation d'un numéro de téléphone, ce numéro est effacé.*

☺ *Si vous programmez moins de 6 numéros de téléphone, en cas d'une alarme, la console essayera de vous joindre plusieurs fois à ces numéros. Lorsque vous répondez à l'appel, la suite de cette numérotation est rompue.*

5.3 Enregistrement de votre message personnel

Vous pouvez enregistrer personnellement le message utilisé par la fonction de numérotation automatique. La longueur maximum du message est d'environ 12 secondes. Nous vous conseillons de ne pas enregistrer un message trop court, afin d'éviter des silences trop longs lors de sa diffusion.

☺ *Exemple d'un message : Vous êtes connecté au système de sécurité de […..]. A la fin de ce message, veuillez appuyer sur la touche 0, pour pouvoir entendre les bruits qui se produisent chez moi. Veuillez effectuer ensuite les démarches convenues.*

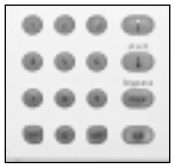
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 4 : MESSAGE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «4 » sur le clavier.
5. Appuyer sur la touche 1 afin de choisir RECORD.
6. L'écran indique à présent ATTENDRE SVP.
7. Au moment où l'écran indique PARLEZ MAINTENANT, vous enregistrez votre message (12 secondes maximum). La distance jusqu'au microphone ne doit pas dépasser 30 cm.
8. Après l'enregistrement, attendez jusqu'à ce que le menu RECORD/ REPLAY réapparaisse.
9. Appuyez sur 2 (REPLAY) pour écouter votre message personnel.
10. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

6. Fonctionnement du système

6.1 Activer l'alarme

Le système comporte deux types d'alarme:
ARM AWAY : alarme complète. Avec cette fonction, tous les détecteurs sont activés.
ARM HOME : alarme partiellement activée. Avec cette fonction, tous les détecteurs porte/fenêtre sont activés ; les détecteurs volumétriques par contre ne sont pas activés. Ainsi, vous pouvez vous déplacer sans problème dans votre maison, alors qu'elle est pourtant « enveloppée » d'un dispositif de sécurité.

Activer la fonction ARM AWAY



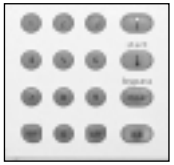
En utilisant la console
Appuyez sur la touche ARM AWAY de la console. Le système est activé de façon temporisée (temporisation programmable, voir temporisation de sortie 8.1) Pendant la temporisation, vous entendez un série de sons d'une même hauteur tonale.

☺ *SI vous activez le système dans la position ARME EXT, la temporisation d'entrée pour les détecteurs porte/fenêtre DS90 sera utilisée lorsque vous rentrez chez vous (commutateur du DS90 en position MAX). Ainsi, vous pouvez désactiver le système par le clavier de la console sans provoquer une alarme. Les temporisations sont réglables, voir 8.1.*

En utilisant la télécommande porte-clés KR21
Appuyez sur la touche ARM. L'alarme est directement activée.

En utilisant la télécommande de confort SH624
Mettez le commutateur en position SEC. Appuyez sur la touche ARM AWAY. L'alarme est directement activée.

Activer la fonction ARM HOME



En utilisant la console
Appuyez sur la touche ARM HOME de la console. L'alarme est directement activée.

En utilisant la télécommande porte-clés KR21
Vous ne pouvez pas activer le mode ARM HOME à l'aide de cette télécommande.

En utilisant la télécommande de confort SH624
Mettez le commutateur en position SEC. Appuyez sur la touche ARM HOME. L'alarme est directement activée.

6.2 Fonction panique

En cas de danger, la fonction panique peut être activée immédiatement, que le système de sécurité se trouve en fonction d'alerte ou non.

☺ *Le message téléphonique indique qu'il s'agit d'un détecteur de secours et non pas d'une alerte d'effraction. Cela se fait en ajoutant une mention parlée supplémentaire à votre message personnel. Vous trouvez ce message standard (en 4 langues : anglais, allemand, français, néerlandais) préprogrammé dans votre système.*

Vous pouvez activer la fonction panique de deux façons :

1. Activer à l'aide de la télécommande porte-clés KR21
   Appuyez simultanément sur les deux touches inférieures de la télécommande.
   La fonction Panique est immédiatement activée. Suivant la programmation de la console, la sirène est activée ou non (voir 9.1).

2. Activer à l'aide de la télécommande de confort SH624
   Appuyez sur la touche de couleur rouge PANIC. La fonction Panique est immédiatement activée. Suivant la programmation de la console, la sirène est activée ou non (voir 9.1).

6.3 Que se passe-t-il quand le système d'alarme se déclenche ?

1. Sirène
La sirène incorporée se déclenche. Vous pouvez choisir de désactiver la fonction sirène (alarme silencieuse, voir 9.1). Lorsque la console fonctionne avec les piles de secours, la sirène ne se déclenchera pas afin d'économiser les piles.

2. La numérotation téléphonique
Au dernier chiffre du premier numéro composé, votre message enregistré est lu et est émis plusieurs fois. Lorsque l'appel est confirmé en appuyant sur la touche 0 du téléphone, la console arrête la numérotation. S'il n'y a pas de confirmation, les numéros de deux à six sont appelés, jusqu'à ce que quelqu'un confirme l'appel en appuyant sur la touche 0 du téléphone. Pendant 1 minute, on peut ensuite entendre ce qui se passe dans la maison sécurisée. Pendant cette vérification, la sirène est désactivée.

La console reste en état d'alerte. Si une nouvelle alarme devait se déclencher par la suite, la console répète la procédure décrite ci-dessus.

6.4 Désactiver l'alarme

Appuyez sur la touche DISARM de votre télécommande. Sur l'écran, vous voyez éventuellement la zone où l'alarme a été provoquée. Pour effacer cette alerte, appuyez sur ARM et ensuite sur DISARM.

Vous pouvez aussi désactiver le système en entrant votre code PIN sur le clavier de la console. Après avoir entré votre code PIN, le mot DESARME apparaît sur l'écran.

6.5 Messages d'erreur

Lorsqu'un numéro de zone clignote lentement sur l'écran, cela signifie qu'un problème a été constaté au niveau de ce détecteur. Il peut s'agir de piles usagées (voir chapitre 12), de problèmes de portée (1.2) ou d'une alerte au sabotage (le détecteur a été ouvert).

Lorsque le système de sécurité est activé, l'état de tous les détecteurs est vérifié. Quand une erreur est constatée, vous entendez un « signal d'erreur » bitonal répétitif. Lorsqu'un détecteur (ex. zone 9) indique un problème, vous lisez l'un des messages suivants sur l'écran :

En cas d'une fenêtre ou porte ouverte :	OUV.ZONE 9
En cas d'une alerte au sabotage :	AUTOSURV.ZONE 9
En cas de piles usagées ou d'un problème de portée :	PROBLEME ZONE 9

☺ *Tant la console que le DS90 et le MS90 sont équipés d'un contact anti-sabotage. Si une personne ouvre la console ou un détecteur lorsque l'alarme a été actionnée, une alerte se produit. Si l'alarme n'a pas été activée, vous voyez un message d'erreur sur l'écran de la console.*

Vous devez remédier à une alerte au sabotage avant de pouvoir activer le système (par exemple en fermant le couvercle supérieur de la console).

Pour les autres messages d'erreur, vous pouvez choisir de ne pas activer le détecteur concerné (by-pass). Appuyez alors, pendant l'émission du « signal d'erreur » répétitif, sur la touche CLEAR et réactivez ensuite l'alarme. L'indicateur de zone du détecteur concerné commence alors à clignoter rapidement.

Si plusieurs détecteurs sont en difficulté, les informations sur chacun de ces détecteurs apparaissent sur l'écran.

Le by-pass est valable jusqu'à ce que l'alarme soit désactivée (DISARM).

7. Protection préventive et fonctions domotiques - « Système domotique »

7.1 Introduction

Grâce au Système domotique Marmitek, vous vivez de façon plus agréable et confortable et vous économisez de l'énergie. De plus, le système vous offre une protection supplémentaire, que vous soyez absent ou présent. Pour l'un, le système domotique représente le confort d'une seule télécommande pour le réglage d'aussi bien de l'éclairage que de la télévision. Pour l'autre, il représente un système commandé entièrement par ordinateur qui s'adapte au rythme de vie personnel. Marmitek vous offre ce choix.

Votre système Marmitek est équipé d'un nombre de fonctions permettant de protéger votre maison de façon préventive. Dans ce but, le système commande de manière intelligente l'éclairage de votre maison, faisant croire à votre présence.

La technologie Marmitek X-10 utilisée vous offre en même temps un certain nombre de fonctions domotiques pratiques. Ainsi, à l'aide de votre télécommande ou du clavier de la console, vous pouvez commuter et utiliser à distance les lampes branchées sur les modules lampe/variateur Marmitek.

Chaque lampe commandée par le système doit être pourvue d'un module Marmitek X-10. Le module lampe/variateur LM12 de l'ensemble TotalGuard est un de ces modules (optionnel pour le SafeGuard. Le numéro d'article dépend du pays, voir www.marmitek.com/plug-in) Ces modules sont faciles à installer (prêts à l'emploi) et sont aussi vendus séparément. Ainsi, vous pouvez élargir votre système à souhait.

Quelques exemples de modules prêts à l'emploi de l'assortiment Marmitek :

LM12

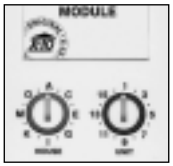
AM12

LM15

Module lampe/variateur LM12.	Module à enficher pour commuter et varier l'intensité de l'éclairage.
Module commutateur appareil AM 12.	Module à enficher pour commuter lumière et appareils électriques.
Module douille LM15.	Module douille pour commuter l'éclairage.

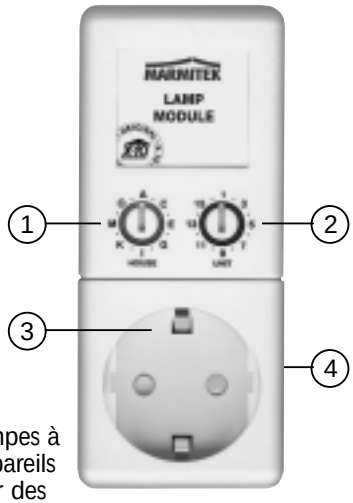
Pour plus d'informations sur ces modules, consultez le site : http://www.intellihome.be/francais/homeautomation.asp?menu=1

7.2 Adressage de vos modules



Vous pouvez programmer une adresse sur chaque module Marmitek X-1O. Cette adresse consiste en un CODE MAISON (A – P) et un CODE UNITE (1-16). Le CODE MAISON de tous vos composants doit être réglé sur un même code lettre (pour le moment, tous les CODES MAISON doivent rester positionnés sur A. Voir 10.6 pour plus d'informations). Le CODE UNITE vous permet de donner un numéro individuel à chaque module, afin que vous puissiez les utiliser indépendamment les uns des autres (depuis le clavier de votre console ou depuis la télécommande de confort SH624).

7.3 Installation du Module lampe/variateur LM12 (optionnel)



1. COMMUTATEUR CODE MAISON
   Pour le réglage de l'adresse du système. Pour le moment, ce commutateur doit rester positionné sur A.
2. COMMUTATEUR CODE UNITE
   Pour le réglage du numéro du module. Pour le moment, ce commutateur doit rester positionné sur 1.
3. PRISE DE COURANT
   Pour le branchement des lampes que vous désirez commuter à l'aide du module.
4. FUSIBLE
   Le fusible protège le module lampe/variateur contre une surcharge. Si le fusible tombe en panne, vous pouvez le changer uniquement par un exemplaire ayant les mêmes propriétés électriques.

INSTALLATION LM12 :
Branchez le module lampe/variateur sur une prise de courant murale libre et branchez la fiche de vos lampes à incandescence (40-300W) sur le module. Ne branchez pas d'autres charges électriques – comme des appareils ménagers ou de l'éclairage TL/PL – sur le module pour éviter une dégradation de votre appareillage. Pour des charges de cette sorte, veuillez utiliser un Module commutateur appareil AM12 ou un Module douille LM15.

7.4 Fonctions d'alarme des modules lampe/variateur

En activant le système depuis la console, les lampes aux adresses A1 et A2 seront activées pendant la temporisation de sortie. Les lampes s'éteignent lorsque le système se met en marche.

En activant le système depuis la télécommande, ces lampes clignotent quelques secondes pour indiquer que le système est en fonction (comparable au système d'alarme d'une voiture).

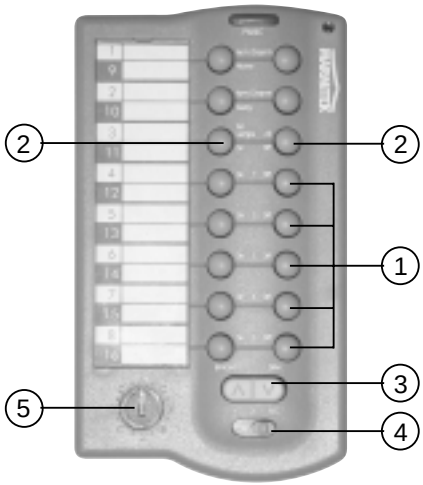
En cas d'alarme, l'éclairage branché sur les modules lampe/variateur aux adresses A1 et A2 commence à clignoter. Après 4 minutes, l'éclairage restera allumé de façon continue.

7.5 Fonctions domotiques de la télécommande porte-clés KR21

☺ *A partir de maintenant, vous n'avez plus du tout à rentrer chez vous la nuit dans l'obscurité. Activez votre éclairage avant d'entrer à la maison.*

Appuyer sur la touche LIGHTS ON. Les lampes aux adresses A1 et A2 s'allument.
Appuyer sur la touche LIGHTS OFF. Les lampes aux adresses A1 et A2 s'éteignent.

7.6 Fonctions domotiques de la télécommande de confort SH624



☺ *Commutez et variez à distance l'intensité de l'éclairage. Activez votre éclairage de jardin depuis votre chambre lorsque vous entendez des bruits suspects.*

COMMUTATEUR (4) À LA POSITION SEC :
Les 5 touches inférieures (1) sont utilisées pour commuter les modules Marmitek X-10 avec une adresse correspondante (code unité 1-5).

A l'aide de la touche verte (3), vous pouvez varier l'intensité des lampes branchées sur un module lampe/variateur.

ALL LIGHTS ON (2) :
pour activer tous les modules lampe/variateur en appuyant une fois sur une seule touche.

ALL LIGHTS OFF (2) :
pour désactiver tous les modules (aussi bien les modules lampe que les modules appareil) en appuyant sur une seule touche.

COMMUTATEUR (4) EN POSITION 1 :
1….8 : pour commuter les modules du système domotique Marmitek X-10 avec une adresse correspondante (code unité 1-8).

COMMUTATEUR (4) EN POSITION 2 :
9….16 : pour désactiver les modules du système domotique Marmitek X-10 avec une adresse correspondante (code unité 9-16).

Pour le moment, le commutateur code maison (5) doit rester positionné sur A (voir 10.6 pour plus d'informations).

7.7 Fonctions domotiques sur la console

Vous pouvez également commander les modules depuis la console. Lorsque vous ne vous trouvez pas dans un menu, la console se trouve en mode DOMOTIQUE. Sur l'écran, vous voyez le texte DOMOTIQUE. Pour utiliser un module avec code unité 1, vous appuyez sur 1 suivi par ON (marche) ou OFF (arrêt).
Lorsque vous voulez utiliser le module 12, vous appuyez sur 1, ensuite sur 2, suivi par ON ou OFF.

7.8 Réglages de la minuterie (« timer »)

Vous pouvez programmer la mise en marche de votre éclairage aux heures que vous désirez, afin de simuler une présence pendant votre absence.

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 9 : PROG TIMER. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «9 » sur le clavier.
5. L'écran indique à présent NOUV.TIMER. Appuyez sur OK.

☺ *A l'aide des touches menu ↑/↓, vous pouvez parcourir les minuteries déjà réglés. L'article de menu supérieur est toujours NOUV.TIMER, sauf si toutes les 12 minuteries sont occupées.*

6. L'écran indique UNITE. Depuis le clavier, entrez le UNITCODE du module souhaité (1 - 16). Exemple : si vous mettez 12, l'écran indiquera TIMER 12 ON. Sur la ligne inférieure apparaîtra « : ».
7. Introduisez le temps de commutation voulu (mode 24 heures). Si vous vous trompez, appuyez sur CLEAR. Appuyez sur ON lorsque vous ne voulez programmer qu'un temps de coupure.
8. Appuyez sur OK. L'écran indique à présent le texte TIMER 12 OFF. Sur la ligne inférieure apparaîtra « : ».
9. Introduisez le temps de coupure voulu (mode 24 heures) et appuyez sur OK. Si vous vous trompez, appuyez sur CLEAR. Appuyez immédiatement sur OK si vous ne voulez pas programmer de temps de coupure.
10. Sur la ligne inférieure de l'écran apparaît le texte 1. QUOTIDIEN
11. A l'aide des touches menu ↑/↓ vous pouvez maintenant choisir parmi :
    1. QUOTIDIEN : le réglage de minuterie est exécuté quotidiennement.
    2. UNE FOIS : le réglage de minuterie est exécuté uniquement aujourd'hui, le jour de la programmation.
    3. ALEATOIRE : le réglage de minuterie est exécuté quotidiennement mais varie par rapport à l'heure programmée (ex : si l'heure programmée est 20.30 h, le temps varie entre 20.00 et 20.59 heures).
    4. ARME SEUL : le réglage de minuterie est exécuté uniquement lorsque le système a été activé en mode ARM AWAY.
12. Faites votre choix et appuyez sur OK. L'écran indique de nouveau NOUV. TIMER.
13. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

7.9 Supprimer une minuterie

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 9 : PROG TIMER. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «9 » sur le clavier.
5. L'écran indique à présent NOUV.TIMER.
6. A l'aide des touches menu ↑/↓, vous pouvez parcourir les minuteries enregistrées. Les minuteries apparaissent sous le format :

   12 ON 12.40
   OFF 18.30

7. Lorsque la minuterie apparaît sur l'écran, vous appuyez sur CLEAR pour l'effacer.
8. Une confirmation vous est demandée (EFFACER TIMER). Choisissez 1 pour Oui et 2 pour Non.
9. Appuyez sur CLEAR pour quitter le menu.

POSSIBILITES SUPPLEMENTAIRES

8. Fonctions avancées du système

8.1 Réglage des temporisations

Le menu TEMPO vous permet de programmer un certain nombre de temporisations :

TEMPO ENTREE
le délai que vous avez pour désactiver le système après être entré dans votre maison (le réglage usine est 30 secondes).
TEMPO SORTIE
Délai de sortie avant que le système ne se mette en marche quand vous quittez votre maison (le réglage usine est 60 secondes).
TEMPO REP.
Temporisation avant que le système réponde à l'appel téléphonique entrant 11.2 (le réglage usine est 5 secondes).
TEMPO NUM.
Temporisation avant que le système appelle une ligne extérieure en cas d'alarme (le réglage usine est 30 secondes).

Le réglage se fait ainsi :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 8 : TEMPO. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «8 » sur le clavier.
5. Choisissez TEMPO ENTREE, TEMPO SORTIE, TEMPO REP., ou TEMP NUM et appuyez sur OK.
6. Introduisez le temps voulu (1 - 99 secondes). Appuyez sur OK. Appuyez sur CLEAR pour annuler la valeur introduite.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu.

☺ *La temporisation d'entrée est uniquement valable pour le détecteur porte/fenêtre DS90 dont le commutateur interne a été réglé sur MAX. Les détecteurs volumétriques MS90 par exemple, réagissent immédiatement*

8.2 Vider la mémoire de votre console

A l'aide du menu EFFACEMENT MEMOIRE vous pouvez effacer détecteurs, télécommandes, minuteries ou tous les réglages.

☺ *Le code PIN est toujours conservé. Seul un Centre de Service Marmitek Autorisé peut reprogrammer la console.*

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 6 : EFFACEMENT MEMOIRE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «6 » sur le clavier.
5. Choisissez EFFACEMENT DETECTEURS, EFFACEMENT TELECOMANDE, EFFACEMENT TIMER ou EFFACEMENT TOTAL.
6. L'écran vous pose alors la question CONFIRMER. Appuyez sur 1 pour yes, sur 2 pour no.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu.

EFFACEMENT DETECTEURS	effacer un détecteur initialisé.
EFFACEMENT TELECOMMANDE	effacer une télécommande ou un détecteur de fumée initialisé.
EFFACEMENT TIMER	effacer tous les réglages de minuterie en une seule fois.

EFFACEMENT TOTAL vider la mémoire.

8.3 Modifier le code d'accès (PIN)

Le code d'accès est votre code secret personnel. Après modification de ce code, vous êtes le seul à avoir accès à la programmation de la console, et à pouvoir désactiver l'alarme depuis le clavier. Ne perdez pas votre code, sinon, vous devrez consulter un Centre de Service Marmitek Autorisé pour reprogrammer la console avec le code d'accès usine (0000). Le plus souvent, des frais seront facturés.

1. 1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 5: NOUV.CODE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «5 » sur le clavier.
5. Entrez votre nouveau code PIN (4 chiffres). Le nouveau code PIN est lisible sur l'écran. Vérifiez si votre nouveau code PIN est correct et appuyez sur OK.
6. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

9. Fonctions avancées de sécurité

9.1 Désactiver la sirène pour l'alarme silencieuse

Vous pouvez faire fonctionner votre système de sécurité sans sirène (en utilisant uniquement la numérotation de téléphone et la commande de l'éclairage). En cas de cambriolage, la sirène intégrée dans la console ne se déclenchera pas (N.B. d'éventuelles sirènes supplémentaires continueront de fonctionner). Dans le mode standard usine, la sirène est activée.

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7: OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «7 » sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu SIRENE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu.
6. Choisissez 1 pour SIRENE ON et 2 pour SIRENE OFF.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.

9.2 Activer le gong

Lorsque la console est en position désactivée, elle peut pourtant faire résonner un ding dong agréable (gong) quand une porte d'entrée sécurisée par un détecteur porte/fenêtre est ouverte. De cette façon, vous pouvez remarquer l'entrée d'une personne dans votre maison, ou l'ouverture d'une porte par un enfant. Dans le mode standard usine, cette fonction est activée.

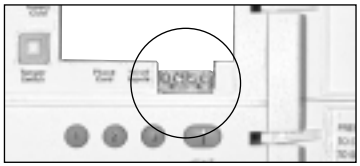
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7: OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet

article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «7 » sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu BIP. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu.
6. Choisissez 1 pour BIP ON et 2 pour BIP OFF.
7. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu. Afin de confirmer votre choix, appuyez sur 1 pour YES ou sur 2 pour NO. Lorsque vous choisissez YES, vous quittez le menu. Lorsque vous choisissez NO, vous retournez au menu principal.
8. Lorsque vous voyez une note (_) sur l'écran, le gong a été activé.

☺ *La fonction gong marche aussi pour les entrées câblées sur les zones 31 et 32*

9.3 Utilisation des entrées câblées

La console SC9000 a deux entrées permettant de brancher des détecteurs câblés. Ces détecteurs doivent être du type NF (contact normalement fermé). Ces entrées ne doivent pas se trouver sous tension (libre de potentiel).

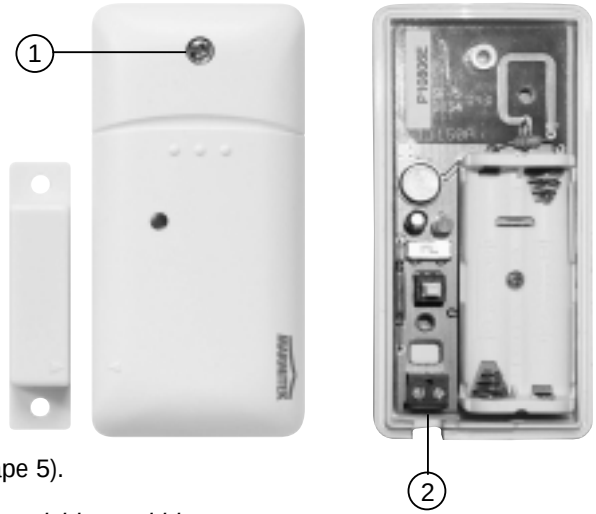


Le branchement d'un détecteur câblé se fait ainsi :
1. Ouvrez le couvercle supérieur de la console.
2. Vous voyez alors les deux entrées câblées (« wired inputs »).
3. Enlevez le fil de pont et branchez votre détecteur câblé.
4. Fermez le couvercle de la console et entrez votre code PIN pour faire disparaître le mot AUTOSURV. de l'écran.
5. Le détecteur câblé est à présent prêt à l'emploi.

☺ *Les deux petites vis à gauche représentent la zone 32, les deux petites vis à droite la zone 31*

9.4 Extension du détecteur porte/fenêtre DS90 avec un détecteur câblé

Le détecteur porte/fenêtre DS90 est muni d'un contact sur lequel un détecteur câblé peut être branché. Ces détecteurs doivent être du type NF (contact normalement fermé). Le contact ne doit pas se trouver sous tension (libre de potentiel).



Quelques applications :
∑ Protection d'une fenêtre avec plusieurs contacts magnétiques.
∑ Branchement de vos propres détecteurs sur votre système Marmitek, par exemple : des détecteurs de fumée, détecteurs de température, détecteurs pour l'enregistrement des coupures du courant, etc.

1. Ouvrez la partie émettrice du DS90 en desserrant la vis.
2. Enlevez le fil de pont de la connexion pour le détecteur câblé (2).
3. Branchez votre détecteur.

Le détecteur câblé a sa propre zone sur la console. Initialisez-le en exécutant la procédure décrite en chapitre 4.1.3 (pour initialiser le détecteur, vous devez provoquer une alerte avec votre détecteur comme indiqué à l'étape 5).

☺ *Le réglage du commutateur min/max (temporisation d'entrée) du DS90 est valable aussi bien pour le contact magnétique que pour le détecteur câblé.*

9.5 Détecteurs de secours (mode continu)

Votre système offre la possibilité de convertir chaque détecteur initialisé en un détecteur dit de secours. Un détecteur de secours activera le système de sécurité même si vous n'avez pas actionné le système. Lorsqu'un détecteur de secours déclenche une alarme, le message « alarme déclenchée par détecteur de secours » précédera le message personnel émis.

Quelques applications :
- Une touche panique, reliée à l'entrée câblée de la console.
- Une porte ou une fenêtre qui ne doit jamais être ouverte.
- Un détecteur de température ou de niveau qui avertit lorsque une certaine valeur ou un certain niveau est dépassé.

La conversion se fait ainsi :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7 : OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «7 » sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu MODE DETECT. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu.
6. Le texte PROG DETECT. PERMANENTS apparaît sur l'écran. En haut et en bas sur l'écran, vous voyez sur quelles zones des détecteurs sont initialisés.

7. Si, par exemple, vous voulez mettre ZONE 31 en détecteur de secours, vous devez entrer 31 sur le clavier, suivi par OK. Zone 31 commence alors à clignoter.
8. Si vous voulez également mettre zone 5 en détecteur de secours, vous entrez 5, suivi de OK. Zone 5 commence aussi à clignoter.
9. Si vous voulez remettre la zone 31 en fonctionnement normal, vous entrez de nouveau 31, suivi de OK. Zone 31 s'arrête alors de clignoter.
10. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu.

☺ *Commutez le sélecteur interne MIN/MAX du détecteur porte/fenêtre DS90 sur 'MIN' si vous voulez que l'alerte soit transmise sans délai (voir 8.1).*

9.6 Effacer un détecteur porte/fenêtre

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK.
5. Depuis le clavier, entrez le numéro de zone à effacer et appuyez sur CLEAR.
6. L'écran vous pose alors la question « EFFACER ZONE 1. YES 2. NO ».
7. Appuyez sur 1 pour effacer la zone. Le numéro de zone apparaît sur l'écran.
8. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu.

☺ *Les zones 31 et 32 ne peuvent pas être effacées.*

9.7 Effacer un détecteur volumétrique

1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Appuyez sur OK.
5. Depuis le clavier, entrez le numéro de zone à effacer et appuyez sur CLEAR.
6. L'écran vous pose alors la question « EFFACER ZONE 1. YES 2. NO ».
7. Appuyez sur 1 pour effacer la zone. Le numéro de zone apparaît sur l'écran.
8. Appuyez sur la touche CLEAR pour quitter le menu.

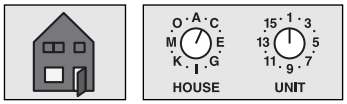
☺ *Les zones 31 et 32 ne peuvent pas être effacées.*

10.Fonctions domotiques avancées

Dans le chapitre 7, vous avez fait connaissance avec les fonctions domotiques Marmitek X-10 de votre système de sécurité. Pourtant, le système vous offre encore beaucoup plus de possibilités. Ainsi, Marmitek vous offre non seulement les modules prêts à l'emploi décrits ci-dessus, mais aussi un vaste assortiment de commutateurs encastrés, de commutateurs de protection contre le soleil, de télécommandes et de modules particuliers qui coopèrent avec votre système de sécurité.
A l'aide de ces modules vous pouvez gérer, par l'intermédiaire de votre système de sécurité, presque tout l'équipement électrique de votre maison. Voir www.marmitek.com pour plus d'informations.

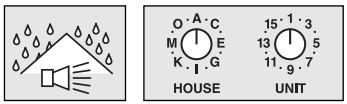
Votre système est muni de manière standard d'un certain nombre de fonctions supplémentaires qui utilisent le système Marmitek X-10 :

10.1 Vérification facile de l'état du système



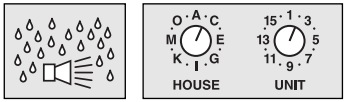
Réglez un module Marmitek X-10 sur l'adresse B1. À présent, ce module domotique sera activé automatiquement dès que le système de sécurité est activé. Dès que le système est désactivé, ce module est également désactivé. Exemple : Vous branchez une certaine lampe sur le module X-10 concerné. Lorsque le système est activé, cette lampe s'allumera toujours en même temps. Ainsi, en un clin d'œil vous voyez depuis l'extérieur si l'alarme a été activée.

10.2 Installation d'une sirène supplémentaire (Marmitek PH7208, art. no. 08929)



Réglez la sirène PH7208 sur l'adresse A1. Afin d'éviter des fausses alertes, il y a un délai de 20 secondes entre l'actionnement d'une alarme et le déclenchement de la sirène. Pendant 4 minutes, la sirène émet un signal bitonal strident. Ensuite, la sirène est désactivée automatiquement (ou plus tôt, si l'alarme est coupée).
ATTENTION : Si vous utilisez un système de sécurité Marmitek, les sirènes supplémentaires fonctionneront toujours en cas d'alarme, même si la fonction alarme silencieuse a été activée ! La Sirène PH7208 est destinée à un usage à l'intérieur et peut être branchée sur chaque prise de courant.

10.3 Utilisation d'une sirène universelle externe



Vous pouvez aussi brancher des sirènes et des avertisseurs lumineux autres que ceux provenant de l'assortiment Marmitek. Pour cela, vous utilisez le Marmitek AD10 (art. no. 08933), AW12 (09463) ou AM12 (no. d'art. dépend du pays, voir www.marmitek.com/plug-in

Réglez ce module sur l'adresse B2. Le module est activé lors d'une alarme et est désactivé automatiquement après 4 minutes.

10.4 Fonction d'émetteur-récepteur

Dans son programme, le système Marmitek X-10 offre un certain nombre de télécommandes sans fil vous permettant de commander des modules Marmitek X-10 (telle qu'une télécommande universelle pour votre téléviseur, appareillage audio et Marmitek X-10). Ces télécommandes fonctionnent par système RF, ce qui signifie que le signal de la télécommande est également transmis à travers murs et plafonds. (Voir www.marmitek.com/x10wireless pour plus d'informations). Votre console convertit les signaux RF de ces télécommandes en signaux X-10 et les met sur le réseau électrique. Ensuite, vous pouvez aussi actionner vos modules X-10 avec ces émetteurs.

10.5 Alle Home Automation functies op een rijtje:

Nom	Description	Module réglé sur l'adresse
Eclairage de confort	Vous pouvez commuter votre éclairage à l'aide des touches Lights ON et Lights OFF de votre télécommande porte-clés	A1 et A2
Temporisation de sortie	L'éclairage s'allume lors de la temporisation de sortie	A1 et A2
Eclairage d'alarme	En cas d'alarme, l'éclairage clignote pendant 4 minutes et reste ensuite allumé	A1 et A2
Indication d'état	L'éclairage est allumé lorsque le système est positionné sur le mode ARM AWAY	B1
Sirène externe PH7208	Sirène supplémentaire 110dB	A1 ou A2
Sirène universelle supplémentaire	Votre propre sirène branchée sur un module Marmitek AM12 ou AD10	B2

Ce tableau est basé sur un réglage inchangé de l'adresse de référence de la console.

10.6 Adresse de référence des fonctions domotiques

Une adresse de base est programmée sur la console SC9000 afin de réaliser la commutation de différents modules domotiques. L'adresse usine par défaut est A1. Dans cette adresse, le A correspond au Code maison. Le Code maison de la console, des télécommandes et des modules domotiques doivent normalement être réglés sur le même code. Le numéro 1 dans cette adresse de base correspond au Code unité. Si vos voisins possèdent aussi un système de sécurité Marmitek, il est possible que vous deviez modifier l'adresse de base et les adresses de vos modules Marmitek X-10.
Si vous modifiez le Code maison de la console, les adresses des fonctions domotiques changent également. Exemple : Vous changez le Code maison de A en C :

Nom	Description	Module réglé sur l'adresse
Eclairage de confort	Réagit aux touches Lights ON et Lights OFF de votre télécommande porte-clés	C1 et C2
Temporisation de sortie	L'éclairage s'allume lors de la temporisation de sortie	C1 et C2
Eclairage d'alarme	En cas d'alarme, l'éclairage clignote pendant 4 minutes et reste ensuite allumé	C1 et C2
Indication d'état	l'éclairage est allumé lorsque le système est positionné sur l e mode ARM AWAY	D1
Sirène externe PH7208	Sirène supplémentaire 110dB	C1 ou C2
Sirène universelle supplémentaire	Votre propre sirène branchée sur un module Marmitek AM12 ou AD10	D2

La modification du Code maison se fait ainsi :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7 : OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «7 » sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu HOUSECODE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu.
6. Choisissez à l'aide des touches menu ↑/↓ le nouveau Code maison désiré et appuyez sur OK.
7. Appuyez sur CLEAR pour quitter le menu.

Vous aviez déjà installé un certain nombre de modules Marmitek X-10 avant d'installer votre système de sécurité ? Il peut être souhaitable d'adapter le Code unité de base du système. De cette façon, vous n'aurez pas besoin de changer les adresses de votre système déjà présent.
Lorsque vous modifiez le Code unité de la console, les adresses des fonctions domotiques changent également. Exemple : Vous changez le Code unité de 1 en 5 :

Nom	Description	Module réglé sur l'adresse
Eclairage de confort	Réagit aux touches Lights ON et Lights OFF de votre télécommande porte-clés	A5 et A6
Temporisation de sortie	L'éclairage est allumé lors de la temporisation de sortie	A5 et A6
Eclairage d'alarme	En cas d'alarme, l'éclairage clignote pendant 4 minutes et reste ensuite allumé	A5 et A6
Indication d'état	L'éclairage est allumé lorsque le système est positionné sur le mode ARM AWAY	B5
Sirène externe PH7208	Sirène supplémentaire 110dB	A5 ou A6
Sirène universelle supplémentaire	Votre propre sirène branchée sur un module Marmitek AM12 ou AD10	B6

☺ *Si vous réglez le Code unité de la console sur, par exemple A16, l'éclairage de confort aura l'adresse A16 et A1.*

La modification du Code unité se fait ainsi :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7 : OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «7 » sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu UNITCODE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu.
6. Choisissez à l'aide des touches menu ↑/↓ le nouveau Code unité désiré et appuyez sur OK.
7. Appuyez sur CLEAR pour quitter le menu.

11. Fonctions de téléphone

11.1 Appeler le système

Votre centrale d'alarme SC9000 est équipée d'une fonction de réponse automatique qui lui permet de décrocher la ligne téléphonique lors d'un appel entrant. Vous pouvez désormais contrôler votre système de sécurité à partir de tout poste à clavier ou GSM. Vous pouvez de la même manière gérer votre éclairage et vos appareils électriques. Le système est équipé d'une puce vocale (en Anglais) qui vous aide à parcourir les menus en texte parlé.

11.2 Activer la fonction de réponse automatique

En état standard usine, la fonction de réponse automatique est désactivée. Vous pouvez activer cette fonction à l'aide du menu OPTIONS/TYPE REPONSE.

Vous pouvez choisir entre les 3 possibilités suivantes :
REPONSE ON : la fonction réponse automatique est activée. Via le menu TEMPO/TEMPO REP. (voir 8.1) vous pouvez régler le temps que met la console pour décrocher. Le réglage standard est de 30 secondes. Si vous utilisez un répondeur ou une messagerie vocale, nous vous conseillons d'employer l'option 3 : MESS VOCAL.
REP.OFF : la fonction de réponse automatique est désactivée (réglage standard).
MESS VOCAL : la fonction de réponse automatique est activée. Choisissez cette option lorsque vous utilisez le système de messagerie vocale de votre fournisseur télécoms. Pour avoir accès à la console, vous devez téléphoner à la maison deux fois de suite. Laissez le téléphone sonner une dizaine de secondes. Raccrochez et rappelez une nouvelle fois. Attention le second appel doit se produire entre 10 et 30 secondes après le 1er appel. La console dÈcroche.

Le réglage se fait ainsi :
1. Pour avoir accès au menu, appuyez sur la touche menu ↑ ou menu ↓. L'écran indique alors « ENTRER CODE »
2. Entrez votre code d'accès PIN de 4 chiffres (réglage usine 0000. Voir 8.3 pour modifier le code PIN). Après chaque chiffre introduit, un * apparaît sur l'écran.
3. Lorsque le code PIN est correctement enregistré, le mot INSTALL apparaît sur l'écran.
4. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu 7 : OPTIONS. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu. Vous pouvez aussi aller directement à cet article de menu en appuyant sur «7 » sur le clavier.
5. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu TYPE REPONSE. Appuyez sur OK pour sélectionner cet article de menu.
6. Choisissez entre REPONSE ON, REP. OFF et MESS VOCAL.
7. Parcourez le menu à l'aide des touches menu ↑/↓ jusqu'à l'article de menu souhaité et appuyez sur OK.
8. Appuyez sur CLEAR pour quitter le menu.

11.3 Commande à distance des fonctions d'alarme en utilisant un téléphone

1. Appelez à la maison. La console répond.
2. Vous entendez « Please enter PIN ». Entrez alors votre code PIN.
3. Si le code PIN est correct, vous entendez « PIN accepted ». Si le code PIN est incorrect, vous entendez « Error ».
4. Appuyez sur 0, suivi de * pour activer votre système de sécurité.
5. Appuyez sur 0, suivi de # pour désactiver votre système de sécurité.

Lorsque vous appuyez sur 9 9 suivi de *, la console transmet son état :

Cela peut être :

ARMED HOME :	le système a été activé en mode ARM HOME
ARMED AWAY :	le système a été activé en mode ARM AWAY
DISARMED :	le système a été désactivé.
EMERGENCY ALARM :	une TOUCHE PANIQUE d'une télécommande ou d'un détecteur de fumée Marmitek SD10 a déclenché une alarme.
ALARM IN ZONE 3 (zone 3 comme exemple) :	le détecteur en zone 3 (détecteur sans fil ou détecteur de secours) a déclenché une alarme.

11.4 Commande à distance de l'éclairage et des appareils électriques en utilisant un téléphone

1. Appelez à la maison. La console répond.
2. Vous entendez « Please enter PIN ». Entrez alors votre code PIN.
3. Si le code PIN est correct, vous entendez « PIN accepted ». Si le code PIN est incorrect, vous entendez « Error ».
4. Appuyez sur 4 * : le module Marmitek X-10 avec Code unité 4 est activé. Vous entendez « 4 ON » comme confirmation.
5. Appuyez sur 4 # : le module Marmitek X-10 avec Code unité 4 est désactivé. Vous entendez « 4 OFF » comme confirmation.

12. Remplacement des piles

Lors d'une utilisation normale, les piles des détecteurs et des télécommandes ont une durée de vie d'environ une année. Cependant, la durée de vie des piles dépend de la fréquence avec laquelle le détecteur est activé.

Utilisez de préférence des piles alcalines. En tout cas, n'utilisez jamais de piles rechargeables (les piles rechargeables ont en général une tension trop basse et elles s'épuisent en quelques mois, même si la consommation de courant est minimale).

Console – 4 piles du type AA
Les piles de secours dans la console vous garantissent que le système complet reste opérationnel pendant environ12 heures lors d'une coupure de courant (s'il n'y a pas d'alarme qui se déclenche).

- Si une alarme se déclenche pendant une coupure de courant, la console n'active pas la sirène afin d'économiser les piles. La fonction de numérotation automatique marchera comme d'habitude.
- Si une coupure de courant se produit et qu'en même temps les piles sont épuisées, tous les réglages sont toutefois conservés, car ils sont programmés dans une mémoire non-volatile (EEPROM). Dans cette situation, un nouveau réglage de l'horloge est nécessaire.
- Lors d'une coupure de courant intentionnée qui durera longtemps (par exemple pendant des travaux d'aménagement), vous devez enlever les piles de la console, afin d'éviter qu'elles s'épuisent inutilement.
- Quand les piles de secours s'épuisent ou qu'elles ne sont pas insérées, l'indicateur BATTERY s'allume sur la console.
- Quand vous ouvrez le couvercle de votre console pendant le remplacement des piles, le mot AUTOSURV. apparaît sur l'écran. Après avoir inséré les piles et fermé le couvercle, vous entrez votre code PIN (réglage usine 0000, voir 8.3) pour faire disparaître le mot AUTOSURV.

Télécommande porte-clés KR21 – 2 piles du type CR2016
La télécommande KR21 est fournie avec des piles chargées. Lorsque l'intensité de l'indicateur de la télécommande KR21 est considérablement réduite, il faut remplacer les piles.

- Pour cela, ouvrez l'arrière de la télécommande à l'aide de vos ongles ou d'un petit tournevis. Utilisez 2 piles lithium 3V, CR2016.
  Afin de conserver le code unique de la télécommande, les piles doivent être changées dans les 30 secondes.
- Si, après le remplacement des piles, la console ne réagit pas à votre télécommande, appuyez pendant 4 secondes sur la touche ARM de la télécommande afin de la réactiver. Lâchez la touche. A présent, vous devez réinitialiser la télécommande en suivant la procédure décrite au chapitre 3.1.2.

☺ *En appuyant sur la touche ARM, le DEL doit clignoter rapidement plusieurs fois. Si le DEL est allumé CONSTAMMENT, vous devez de nouveau activer la télécommande KR21.*

☺ *Afin de ne pas perdre de position mémoire, vous pouvez effacer de la mémoire l'ancien code de votre télécommande (voir 8.2).*

Télécommande de confort SH624 – 4 piles du type AAA
Lorsque l'intensité de l'indicateur sur la SH624 est considérablement réduite, il faut remplacer les piles.

- Commencez par positionner sur SEC le commutateur situé à l'avant de la télécommande. Ouvrez ensuite le compartiment à piles à l'arrière de la télécommande et remplacez les piles en moins de 30 secondes.
- Si, après le remplacement des piles, la console ne réagit pas à votre télécommande, appuyez sur la touche PANIC de la télécommande. A présent, vous devez réinitialiser la télécommande en suivant la procédure décrite au chapitre 3.1.2.

☺ *Afin de ne pas perdre de position mémoire, vous pouvez effacer de la mémoire l'ancien code de votre télécommande (voir 8.2).*

Détecteur porte/fenêtre DS90 – 2 piles du type AAA
La console surveille l'état des piles du détecteur porte/fenêtre DS90. Lorsque les piles s'épuisent, la console indique « PROBLEME » et le numéro de zone concerné clignote.

- En général, le code unique du détecteur est conservé pendant le remplacement des piles (c'est pourquoi il faut insérer les piles neuves en l'espace de 30 secondes). Après avoir remplacé les piles, vous pouvez vérifier si le détecteur a conservé son code unique. Vous le faites en ouvrant la porte ou la fenêtre. Si le détecteur a conservé son code, vous voyez ZONE x OUV sur l'écran de la console (x étant le numéro de zone de votre détecteur). Si rien ne se passe, vous devez réinitialiser le détecteur porte/fenêtre (voir 4.1.3). Effacez la zone que vous n'utilisez plus (voir 9.6) ou installez le détecteur dans la même zone qu'avant.

Détecteur volumétrique MS90 – 2 piles du type AA
La console surveille l'état des piles du détecteur volumétrique MS90. Lorsque les piles s'épuisent, la console indique « PROBLEME » et le numéro de zone concerné clignote.

- En général, le code unique du détecteur est conservé pendant le remplacement des piles (c'est pourquoi il faut insérer les piles neuves en l'espace de 30 secondes). Vous pouvez le vérifier en activant votre système en mode ARM AWAY. Si le détecteur a conservé son code, l'alarme se déclenche lorsque vous passez devant le détecteur. Si rien ne se passe, vous devez réinitialiser le détecteur volumétrique (voir 4.2.3). Pour cela, il faut effacer la zone concernée (voir 9.7) et réinitialiser le détecteur (voir 4.2.3).

13. F.A.Q (Foire aux questions)

Le système de sécurité ne fonctionne pas
Vérifiez qu'un texte apparaît sur l'écran de la console. Sinon, vérifiez si l'adaptateur secteur est branché au réseau électrique, si le cordon d'alimentation est bien relié à l'adaptateur et si la fiche est bien branchée à la console.
Vérifiez si vous pouvez commander le système depuis la console. Si cela est bien le cas, testez ensuite la télécommande en vérifiant si l'indicateur de contrôle sur la télécommande s'allume lorsque vous appuyez par exemple sur la touche ARM.
Si besoin est, remplacez les piles et réinitialisez la télécommande.

Un indicateur de zone clignote lentement
Un des détecteurs n'établit plus de contact avec la base depuis longtemps. Vérifiez les piles du détecteur. Effacez éventuellement la zone et réinitialisez le détecteur. Déplacez le détecteur pour que le signal puisse atteindre la console plus facilement.
Si une erreur est constatée pendant l'activation de l'alarme, vous entendez un « signal d'erreur » bitonal répétitif. Si un détecteur indique un problème (par exemple une fenêtre ouverte), vous pouvez décider de ne pas activer ce détecteur.
Pendant l'émission du « signal d'erreur » bitonal, vous devez alors appuyer sur la touche CLEAR et ensuite réactiver l'alarme.
L'indicateur de zone du détecteur concerné clignote rapidement.

Un indicateur de zone clignote rapidement
Vous avez appuyé sur la touche CLEAR pour activer le système de sécurité pendant qu'un détecteur indiquait un problème.
Remédiez à la cause du problème (fermez la fenêtre, remplacez les piles, etc.) afin d'activer cette zone.

Vous entendez un signal monotone répétitif en activant l'alarme
Il s'agit du fonctionnement normal du système. A partir du moment où vous activez le système d'alarme, la temporisation vous laisse un délai d'une minute pour quitter la maison. Si vous le désirez, vous pouvez adapter cette temporisation (voir 8.1). Après une minute, le signal répétitif s'arrête et le système est activé.

Vous ne pouvez pas allumer ou éteindre la lumière quand vous appuyez sur la touche LIGHTS ON ou LIGHTS OFF de la télécommande
Vérifiez que le Code maison de la console est réglé sur A et le Code unité sur 1 (voir 10.6). Positionnez les petits commutateurs tournants de votre module lampe/variateur sur Code maison A et sur Code unité 1.
Assurez-vous que la lampe branchée sur le module lampe/variateur est bien allumée et que cette lampe n'est pas en panne.
Utilisez une autre prise. Vérifiez si l'indicateur de la télécommande s'allume au moment où vous appuyez sur la touche. Remplacez les piles si besoin est.
Dans une installation multi phases, il peut être nécessaire de coupler ces phases pour les signaux Marmitek X-10.
Voir www.marmitek.com/X10signal pour plus d'informations.

Vous ne réussissez pas à initialiser la télécommande SH624
Enlevez les piles de la télécommande. Appuyez pendant quelques secondes sur une des touches. Mettez le commutateur en position SEC. Replacez les piles. Appuyez sur la touche PANIC jusqu'à ce que l'indicateur clignote. Initialisez la télécommande.

Une fausse alerte s'est déclenchée
N'exposez pas les détecteurs volumétriques à la lumière directe du soleil. Accrochez-les de façon à ce qu'ils ne soient pas dirigés dans la direction d'un chauffage ou d'une autre source de chaleur.

Le détecteur volumétrique MS90 est-il sans danger pour les animaux ?
Le MS90 n'est pas spécifiquement favorable aux animaux. Cependant, de tels détecteurs sont bien disponibles (uniquement câblés). Votre console de sécurité est équipée d'une entrée externe pour la connexion de détecteurs câblés (voir 9.3). Vous pouvez aussi brancher ce type de détecteur sur le contact supplémentaire du détecteur DS90 (9.4).

TABELLE DÉTECTEUR

Détecteur no.	Emplacement	Type de détecteur
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		
21		
22		
23		
24		
25		
26		
27		
28		
29		
30		
31		Entrée câblée 1
32		Entrée câblée 2

TABELLE TÉLÉPHONE

Position mémoire	Numéro de téléphone	Nom
1		
2		
3		
4		
5		
6		

DECLARATION OF CONFORMITY

Hereby, Marmitek BV, declares that this SAFEGUARDTM / TOTALGUARDTM is in compliance with the essential requirements and other relevant provisions of Directive 1999/5/EC.

Bij deze verklaart Marmitek BV, dat deze SAFEGUARDTM / TOTALGUARDTM voldoet aan de essentiële eisen en aan de overige relevante bepalingen van Richtlijn 1999/5/EC.

Par la présente Marmitek BV déclare que l'appareil SAFEGUARDTM / TOTALGUARDTM est conforme aux exigences essentielles et aux autres dispositions pertinentes de la directive 1999/5/CE

Hiermit erklärt Marmitek BV die Übereinstimmung des Gerätes SAFEGUARDTM / TOTALGUARDTM den grundlegenden Anforderungen und den anderen relevanten Festlegungen der Richtlinie 1999/5/EG.

MARMITEK BV - PO. BOX 4257 - 5604 EG EINDHOVEN - NETHERLANDS

CE 0536
0165

MARMITEK

WWW.MARMITEK.COM